

УДК 37.01(004.5):316.614.5

DOI: <https://doi.org/10.54662/veresen.3.2023.05>

Наталія Клименюк,
ORCID iD 0000-0001-8442-8466
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки, психології та менеджменту освіти
Миколаївський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти
вул. Адміральська, 4-а, 54001, м. Миколаїв, Україна
nataliia.klymeniuk@toippro.mk.ua

НОВИЙ ВИМІР ВИХОВАННЯ: СОЦІАЛІЗАЦІЯ ДИТИНИ В УМОВАХ ЦИФРОВОГО ПРОСТОРУ

Науково-методичну статтю присвячено вивченню впливу цифрового середовища на соціалізацію дитини та вирішенню проблем, пов'язаних із організацією освітнього середовища так званих «цифрових аборигенів». Проаналізовано різноманітні проблеми, що виникають у процесі соціалізації дітей в умовах інформаційно-цифрового простору, зокрема такі, як: технологічний розрив між поколіннями, інформаційний шум, гейміфікація. Актуалізовано проблему щодо необхідності формування та постійного підвищення компетентності педагогічних працівників у галузі цифрової освіти. Акцентовано на важливості навчання дітей безпеки в цифровому просторі, розвитку здоров'язберезувального потенціалу сімейної медіаосвіти. Доведено, що виховання та навчання дитини в цифрову епоху потребує інших підходів, ніж традиційна аналогова освіта. Окреслено шляхи формування компетенцій, що дозволяють сучасним дітям ефективно поспілкуватися інформаційно-цифровими ресурсами та вчасно розпізнавати різноманітні небезпеки у мережі й уникати їх. Проаналізовано Концепцію виховання дітей та молоді в цифровому просторі.

Ключові слова: виховання; гейміфікація; інформаційний шум; навчання; розрив поколінь; соціалізація дитини; цифровий простір; «цифрові аборигени».

© Клименюк Н. В., 2023

Вступ.

Друга половина ХХ століття ознаменувалася вступом до нової ери цивілізаційного прогресу, оскільки людство пережило революційні зміни в розвитку інформаційних технологій, що відобразилося в усіх сферах суспільного життя. Сучасна людина вже не мислить себе без комп'ютера, смартфона, інтернету та інших електронних засобів. Як справедливо зазначає Ф. П. Власенко, «масовізація суспільної та індивідуальної свідомості є провідною тенденцією цивілізаційного розвитку людини ХХІ століття» (Власенко Ф. П., Левченко Є. В., 2019, с. 75).

Завдяки надшвидкому розвитку цифрових технологій сучасна взаємодія

дітей і молоді в інформаційному просторі значно відрізняється від взаємодії покоління їхніх батьків та прабатьків. Розвиток ери застосування цифрових сервісів, а саме: інтенсивний розвиток медіа, соціальних мереж, доступність гаджетів зробили взаємодію в цифровому просторі більш доступною та зручною. Цифровий простір став невід'ємною частиною людського життя, забезпечуючи значні можливості розвитку та спілкування.

Природно, що цей процес спричинює кардинальну зміну стилю і способів міжособистісної та комунікативної взаємодії, оскільки сучасні діти пізнають світ не лише через безпосередній контакт із дорослими, а й за допомогою засобів електронної ко-

мунікації. І якщо раніше головними та найбільш авторитетними агентами соціалізації дитини були батьки, педагоги та однолітки, то нині до них додався інтернет. Ця ситуація зумовлює зміну підходів до навчання та виховання молодих поколінь та пошуки нових технологій у галузі освіти. Наразі стає зрозуміло, що нинішній час потребує більш гнучкого та інноваційного підходу до процесу соціалізації дітей і молоді, адже водночас із передачею соціального досвіду їх потрібно відповідним чином підготувати до життя в цифровому світі, оскільки проектування освітньо-виховного середовища вимагає відповідності епосі цифрової соціалізації.

Саме завдяки технологічному прогресу та інформаційній доступності людина здатна розширювати свої знання, збільшувати кругозір та коло якісного спілкування. Зі зростанням можливостей, проте, з'являються нові проблеми, що викликають певні **суперечності**, які вимагають більшої вивченості та конкретизації. По-перше, зростання рівня масовості інтернет-ресурсів є невід'ємною частиною людства, що забезпечує ширший доступ до інформації та знань, тому важливо навчити дітей зберігати баланс між технологічними можливостями та «здоровим» розумінням їхнього використання. По-друге, необмежений доступ до інформації призводить до перенасиченості та інформаційного шуму, тому дітям важливо вміти правильно використовувати доступні інформаційні ресурси та розуміти, які з них є достовірними та корисними, а які – ні. По-третє, стратегії соціалізації нових поколінь в основному побудовані на мережевій комунікації, віртуалізації та гейміфікації, але нестача соціального досвіду в дітей іноді створює передумови потрапляння в небезпечні ситуації, пов'язані з кібербулінгом і навіть із кіберзлочинністю, що підтверджує статистика (Інтернет-загрози: що змушує дітей дзвонити на Гарячу лінію. Інфографіка, 2018).

По-четверте, незважаючи на те, що педагоги активно використовують інфор-

маційні технології в освітньому процесі, проблема цифрового розриву між поколіннями дітей та вчителів і батьків дедалі зростає.

Усе вище викладене свідчить про те, що система роботи в напрямі цифрової соціалізації дітей та молоді в Україні тільки розпочинається.

Мета статті полягає в аналізі умов та проблем соціалізації дитини в цифровому просторі. Відповідно до мети поставлено такі **завдання**: 1) здійснити теоретичний аналіз поняття «цифрова соціалізація»; 2) висвітлити нагальні проблеми соціалізації на сучасному етапі та шляхи їх вирішення; 3) проаналізувати зміст Концепції виховання дітей та молоді в цифровому просторі (Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі, 2021).

Аналіз основних досліджень та публікацій. Аналізуючи дослідження щодо питань сучасної соціалізації нових поколінь, варто зазначити, що досі немає однозначних поглядів на закономірності виховання дітей у цифровому просторі.

Вивчення питань, пов'язаних із цифровою соціалізацією дітей, у зарубіжній науці триває з початку ХХІ століття. Особливості соціалізації дітей покоління так званих «цифрових аборигенів» вивчають Г. Ворган, Дж. Керол, А. Кутруполос, Г. Смол М. Пренскі та ін. Особливості цифрової соціалізації досліджують М. Баурлейн, В. Він, Б. Жижек, Дж. Сміт, М. Собайхі та ін. Проблему розриву між візуальною та текстуальною культурою в різні часи описували С. Вілер, Д. Мак-Квейл, М. Маклюен, Г. Шиллер, Т. Фінлі та ін.

Різні проблеми соціалізації дітей у цифровому просторі відображені у публікаціях вітчизняних педагогів і психологів.

Вивченню позитивного й негативного впливу інформаційних технологій на формування особистості молодших школярів присвячені дослідження В. М. Андрієвської, Т. О. Близнюк, П. М. Бісіркіна, Т. Б. Качак, Л. О. Кондратенко (навчально-пізнавальна сфера), Л. М. Манилової, Н. В. Олефіренко, О. В. Онопрієнко,

Г. В. Петрушко, С. О. Скворцової, А. В. Тадаєвої (навчально-виховна сфера) та ін.

Різноманітні питання цифрової соціалізації школярів та старших підлітків висвітлювали сучасні дослідники: В. Й. Бочелюк, М. Венчковська, М. В. Дорош, Л. І. Желєзнякова (інформаційно-освітні аспекти), Е. Зандер, Г. В. Ільїна, О. О. Малоголова (інформаційно-комунікативні аспекти), О. В. Петрунько, І. П. Рогальська-Яблонська, А. І. Яблонський, Л. В. Яценко (інформаційно-виховні аспекти) та ін.

Умови соціалізації молоді в цифровому просторі схарактеризували такі практики та теоретики, як: Є. А. Зеленова, Т. Г. Веретенко, О. Бойчук, Т. О. Галіч, О. М. Немеш, формування соціального досвіду – С. В. Лукянчук, Л. А. Найдьнова, О. А. Панченко, Ю. Римашевський, Д. Ю. Дзюба, комунікацію і взаємодію – О. В. Волошенюк, О. Зінчина, Н. П. Кухарська, В. О. Скворець (методологічні та методичні підходи) та ін.

Незважаючи на певний рівень зацікавленості зазначеною темою, проблема є актуальною, що пов'язано з інтенсивним розвитком інформаційно-цифрових технологій.

Виклад основного матеріалу.

У другій половині ХХ століття канадський філософ, філолог Г. М. Маклюєн зробив науковий прогноз щодо поступу інтернет-технологій, які тільки починали розвиватися «...сьогодні в доросле життя виходять дівчата і хлопці, що всмоктали всі часи і простори через комп'ютер» (McLuhan M., 1962). Філософ зробив цей висновок, спостерігаючи за поколінням своєї матері, зазначивши «...вихід у велике життя поколінь із телевизором, що увібрали в себе рекламу всіх часів і просторів» (McLuhan M., 1962).

Нині прогнози Маршала Маклюєна є особливо актуальними, оскільки цифрові технології продовжують перетворювати наше життя, формуючи нові способи спілкування та соціальної взаємодії, особливо впливаючи на молоді покоління. Так учений сповістив про прихід зовсім нової

реальності – вебсерфінгу, стан, коли за допомогою інформаційних технологій особистість відчуватиме себе частиною неосяжного цілого, оскільки весь світ виявиться взаємозв'язаним і близьким. Свою теорію він назвав «концепція глобального села». У сучасному взаємопов'язаному світі кожна подія, на якому б континенті вона не відбулася, може мати негайний вплив на життєдіяльність людей в інших країнах. Усі нації та спільноти стали настільки взаємозалежними та переплетеними тісною мережею, ніби вони живуть у маленькому єдиному селі (Грабовська К., Герман О., 2016). Цей час ознаменується «злиттям руки з пультом телевізора з оком людини, а комп'ютера з її тілом» (М. McLuhan, 1962).

Як зазначає Л. І. Желєзнякова, у сучасному світі цифрова соціалізація стала визначальним процесом у формуванні особистості дитини. Цифрова соціалізація забезпечує опосередкований доступ до соціального досвіду через інфокомунікаційні технології, тим самим сприяючи формуванню цифрової особистості як реальної. Так цифрова соціалізація змінює механізми формування особистості з реальної на цифрову (Желєзнякова Л. І., 2022).

Інші дослідники цей процес називають «кіберсоціалізація», що «гарантує забезпечення соціального розвитку особистості через інтернет-простір та впливає на зміни структури свідомості, характеру, здібностей людини (Немеш О. М., 2020, с. 167).

Зараз є чимало визначень поняття «цифрова соціалізація», узагальнивши які можна зробити низку висновків. Цифрова соціалізація – це явище сучасного світу, де інтернет і соціальні мережі відіграють важливу роль у процесі формування особистості, особливо дитини. Це своєрідний процес набуття соціального досвіду через використання цифрових технологій, які дозволяють бути постійно на зв'язку, ділитися власним досвідом з іншими користувачами. Цифрова соціалізація сприяє формуванню цифрової особистості. Оволодіння цифровими технологіями дозволяє

дітям розвиватися та споживати нові знання, які можуть стати корисними в реальному житті. При цьому важливо пам'ятати, що цифрова соціалізація не може замінити реальне спілкування та взаємодію з реальними людьми. Цифрове спілкування має бути лише доповненням до традиційного соціального досвіду, який здобувається в реальному житті, тому дуже важливо дорослим зберігати баланс між цифровою та реальною соціалізацією дітей для можливості розвитку як цифрової, так і реальної особистості.

Набуття соціального досвіду – необхідна умова соціалізації дитини. Поняття «соціалізація» і «соціальний досвід» мають термінологічну та змістову близькість. Соціалізація – це процес, який передбачає набуття та відтворення соціального досвіду як способу переживання різноманітних життєвих ситуацій. Це дозволяє дітям не тільки орієнтуватися в навколишньому світі, але й розвивати реальні стратегії поведінки в ньому, виконуючи безліч соціальних ролей, прав і обов'язків (Якса Н. В., 2015, с. 153). Взаємозв'язок між соціальним досвідом та соціалізацією формується на ґрунті того уявлення про досвід, який дитина здобуває в процесі взаємодії з соціальним середовищем. Повний процес соціалізації відбудеться в дитини лише під призою власного соціального та особистісного досвіду, який у неї сформується під час участі в різноманітних соціальних ситуаціях. Відтак соціалізація й досвід – взаємопов'язані процеси, які взаємодіють між собою на різних рівнях – від загального до часткового. Кожна соціальна ситуація, у якій дитина опиняється, допомагає розширювати її особистісний та соціальний досвід, що врешті-решт має вплинути на її мислення, поведінку та сприйняття світу навколо себе.

Використання інтернету в різних сферах життєдіяльності вимагає від сучасних дітей навичок щодо безпечної поведінки в соціальній мережі. Нині це стало нагальною необхідністю для успішної інформаційної, комунікативної, технічної та споживчої діяльності. Школярі повинні вміти

створювати, здійснювати пошук, критично оцінювати та відбирати інформацію. Не менш важливо навчитися розвивати відносини та ефективно взаємодіяти з іншими користувачами. Навчання технічної грамотності також є важливою навичкою XXI століття.

Серед особливостей цифрової особистості педагога фахівці виділяють такі:

- причиною появи цифрової особистості є постійне оцифрування персональних даних, біографії, діяльності, відносин, особливостей та звичок;
- цифрова ідентифікація особистості – це унікальний системний образ, який дозволяє характеризувати цю особистість відповідно до її облікових записів, акаунтів, блогів тощо;
- під'єднані до мережі гаджети стають своєрідним продовженням особистості, вони по-своєму впливають на неї та змінюють її;
- віртуальний світ перебуває на першому плані, оскільки якщо постане вибір між особистою зустріччю та віртуальною, перевагу буде надано другій;
- розуміння почуттів людей значно поступається знанню техніки, якщо виникають питання, то зазвичай звертаються не до батьків, а до інтернету, у зв'язку з цим утворюється комунікативна й соціальна відстань між поколіннями та переривається ланцюг соціального наслідування та передачі соціального досвіду;
- легко піддаються впливу ззовні, є такими собі «розумними виконавцями» (Ільїна Г. В., 2018).

Отже, у сучасну інформаційно-цифрову епоху стратегії соціалізації нових поколінь формуються на таких складниках, як: тотальна цифровізація, безмежні обсяги інформації (інформаційний шум), переважно комунікативна мережевість, особистісна віртуалізація, мережева гейміфікація, цифрова нерівність, розрив між візуальною та

текстуальною культурою, технологічний розрив між поколіннями, індивідуалізація освіти. Коротко можна так схарактеризувати основні з цих проблем.

Проблема технологічного розриву між поколіннями. Погоджуємось із зарубіжними дослідниками В. Віном та Б. Врекінгом, які, досліджуючи проблеми шкільної освіти «цифрових аборигенів» у контексті диджиталізації цілого покоління, відзначають невисокий рівень зацікавленості, неухважність, низький рівень концентрації уваги та несприйняття традиційних методів здобування освіти. Водночас, ці діти – ефективні комунікатори, активні користувачі інформації, мають навички розв’язання проблем. Це те покоління, що почало продукувати нові стилі в освіті. Йому притаманні самостійний доступ до знань, незалежне вивчення деяких предметів, бажання отримувати освітні послуги у власному темпі. Для покоління, яке пов’язує своє майбутнє із цифровим світом, аналогова традиційна школа тепер не є важливою соціальною інституцією. До школи воно, імовірно, ставиться як до координаційного центру їхнього життя, а в особі вчителя бачить фасилітатора, який допомагатиме набувати та розвивати необхідні навички. І, як влучно зазначає Г. Ільїна, одним із головних освітніх викликів сьогодення є суттєвий розрив між цифровим та аналоговим поколіннями. «Різні» покоління по-різному оцінюють роль та місце освіти й цифрових технологій у своєму житті та по-різному сприймають світ у цілому. Ці відмінності вимагають від системи освіти гнучкого й адаптивного підходу, який здатен урахувувати різницю в цінностях та потребах різних поколінь (Ільїна Г. В., с. 122).

Отже, щодо цієї проблеми можемо зробити такі узагальнення.

1. Освіта в цілому та вчителі зокрема нині зіштовхнулися зі складним завданням – стрімко адаптуватися до швидко змінюваних умов та водночас зберігати свою актуальність і ефективність, зважаючи на відмінності у сприйнятті інформації різними поколіннями. Це завдання реалізуємо

безперервним підвищенням кваліфікації педагогів у сферах цифрових, психологічних та педагогічних технологій, психології та педагогіки.

2. Оскільки сучасне покоління дітей зростає в цифровому світі і надає перевагу цифровим технологіям у навчанні, а не традиційним аналоговим, педагогам варто вчитися застосовувати змішане навчання, поступово відмовляючись від стереотипного підходу щодо «некорисності» гаджетів, ноутбуків та інтернету. Змішане навчання може бути ефективнішим для сучасних учнів, що дозволяє їм здобувати знання в комфортному для них форматі. Педагогам слід упроваджувати різноманітні технології та інструменти для створення таких навчальних матеріалів, які привертають увагу та зацікавлюють учнів, тим самим роблячи процес навчання доступнішим і ефективнішим.

3. Сучасна освіта має активніше інтегрувати цифрові технології в освітній процес через об’єднання цифрових і аналогових форм навчання. Це можливо здійснити шляхом створення цифрових шкільних платформ, інтерактивних навчальних матеріалів, зокрема підручників, які дозволять максимально ефективно використовувати переваги цифрових технологій в освітньому процесі.

Інформаційний шум. Лавиноподібне збільшення інформації у XXI столітті спричинило так званий інформаційний вибух, наслідком якого стала інформаційна криза – суперечність між обсягами потоків інформації, які невинно зростають, та обмеженими когнітивними можливостями людини. Відомо, що обсяги інформації у світі щорічно зростають на 30 %. Наприклад, учений, витрачаючи на інформаційну діяльність 50 % свого робочого часу, спроможний ознайомитися зі змістом не більше 10–12 % джерел, опублікованих за рік із вузької спеціалізації. Унаслідок такої ситуації суттєво знижується ефективність використання інформації як важливого ресурсу. Саме тому в сучасних умовах життєдіяльності стає все складніше відокремлювати

правдиву, корисну інформацію від некорисної та неправдивої. Це призводить до інформаційного перенасичення або інформаційного перевантаження. Така ситуація може спричинити виникнення різноманітних проблем, як-от: зниження продуктивності, підвищення втомлюваності, часті стреси та інші негативні наслідки. Це і є ознаки інформаційного шуму, або «штучне перевантаження споживача незначущою, неважливою, вторинною, зайвою інформацією, якою супроводжується або заміщується основне повідомлення, з метою відвернути його увагу від отримання ключової потрібної інформації» (Вікіпедія. Вільна енциклопедія. Інформаційний шум).

Водночас діти та підлітки мають обмежений рівень знань для об'єктивної оцінки інформації, яку вони отримують в інтернеті, батьки так само не вміють зіставити свій життєвий досвід із медіакомпетентністю дітей. Тому педагогам треба постійно забезпечувати баланс між цифровою та аналоговою соціалізацією, допомагаючи дітям відчувати різницю між реальним та віртуальним життям, розвивати навички критичного мислення та безпечної поведінки в інтернеті. Розвиток критичного мислення – це одна з найактуальніших компетенцій сьогодення, яких діти потребуватимуть у майбутньому. Її основа має бути закладена в дошкільному дитинстві, протягом подальшої соціалізації критичне мислення потрібно розвивати та вдосконалювати.

Узагальнивши різні підходи до формування критичного мислення в дітей, можемо навести **алгоритмічні поради допомоги дітям** для створення базису, фундаментальної основи критичного мислення, адже вони мають стати людьми, здатними щодня вирішувати проблеми, які ставити перед ними життя.

1. Забезпечити дитині можливість грати. Саме гра дозволяє дитині здобувати безліч життєвих компетенцій та дає можливість «тестувати» своє прогностичне мислення, дозволяючи уявити, що станеться, якщо... Цей неформальний процес «про-

гравання» реальних ситуацій із життя має вирішальне значення для формування й розвитку критичного мислення.

2. Навчати дітей постійно ставити запитання. Діти мають мислити та бути готовими розв'язувати проблеми, ставлячи відкриті запитання. Щоб допомогти дитині мислити критично, треба намагатися не давати їй готових відповідей, а ставити запитання у відповідь на її питання.

3. «Як ти думаєш, що тут відбувається»? «Розкажи докладніше, чому ти так уважаєш»? «А як би ти вирішив цю проблему»?

4. Намагайтеся не розв'язувати за дитину всі її проблеми. До поставлених запитань треба дати дитині інформації рівно стільки, щоб її вистачило для виконання поставленого завдання.

5. Навчити дітей формулювати гіпотези та робити прогнози на майбутнє: «Що буде далі»? «А що може статися, якщо ти вчиниш саме так, не інакше»?

6. Постійно заохочувати до креативного (нестандартного) мислення. Надихайте дітей придумувати різноманітні варіанти виконання завдань

7. Підтримувати прагнення дитини шукати додаткову інформацію. Непоганою мотивацією буде пропонувати шукати інформацію для виконання різноманітних завдань в інтернеті.

Гейміфікація. Останні десятиріччя гейміфікація посіла окрему нішу в системі освіти та стала своєрідним трендом освітнього процесу для різновікових груп здобувачів освіти.

Гейміфікація / ігрофікація – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання різноманітних проблем, ситуацій, виконання завдань (Вікіпедія. Вільна енциклопедія. Гейміфікація).

Дослідники К. Сален та Е. Цимерман визначають гру як систему, де гравці задіяні у вирішення штучно створеного конфлікту, який регулюють певні правила і має вираження в кількісному результаті. Геймі-

фікація має свій ігровий формат, який відрізняється від інших зорієнтованістю учасників не на саму гру, а на ціль, закладену цією грою. Усі ігрові елементи інтегровані до реальних ситуацій задля мотивації конкретних форм поведінки в заданих умовах

(Salen K., Zimmerman E., 2003).

Ігрові технології не є інновацією у вітчизняній системі освіти, але їхні критерії мають певні відмінності порівняно з гейміфікацією. Ці критеріальні відмінності наведені в таблиці 1.

Таблиця 1.

Критеріальні відмінності гри, навчання, заснованого на грі, гейміфікації

| Гра | Навчання, засноване на грі | Гейміфікація |
|--|--|---|
| Зазвичай є розвагою і має правила | Гра визначає навчальні цілі (об'єкти) | Може бути набором завдань зі зрозумілими цілями та формами досягнень |
| Невід'ємною частиною є виграш чи програш у кінці | Оскільки метою є мотивація учня досягти кінцевої навчальної мети, то програшу може й не бути | Метою є змотивувати учня зробити певні дії для досягнення навчальних цілей, тому програш або виграш не обов'язковий |
| Гра первинна – досягнення вторинні | Результатом гри може бути критичне або некритичне досягнення | Зазвичай досягнення некритичні |
| Ігри зазвичай складно створювати | Реальні ігри зазвичай дорого і складно створювати | Процес розроблення та створення є недорогим і не таким трудомістким, як гра |
| Частини сюжету та сцени з ігри | Зміст гри | Ігрові елементи, наприклад, додають у LMS чи іншу систему навчання, де міститься контент |

Джерело: «Games vs Game-based Learning vs Gamification».

Переклад Бугайчука К. Л., 2015, с. 39–43. Уточнено Клименюк Н. В.

До наведеної таблиці можна також додати й інші позитивні критерії використання гейміфікації в освітньому процесі, як-от:

- розвиток дрібної моторики, що позитивно позначається на розвиткові когнітивної сфери;
- розвиток координації рухів та зорових функцій;
- поповнення комунікативно-словникового запасу;
- формування цілеспрямованості, наполегливості, уміння доводити справи до логічного завершення;
- швидке орієнтування в просторі;
- розвиток креативності та наочно-образного мислення тощо.

Серед найпопулярніших серед дітей підходів (сленг «фіча» (корисна особливість, специфічна риса, цікаве доповнення) від англ. feature), нині використовують такі, як:

- 1) поінти – бали за виконання різних типів завдань;
- 2) лідерборди – рейтингові таблиці з навчальними результатами;
- 3) місії – певні статуси досягнень під час виконання конкретних завдань із відповідними нагородами, наприклад, бронзова, срібна чи золота медаль;
- 4) квести доповненої реальності, які дозволяють поєднати реальний світ із віртуальним.

Отже, сучасна система освіти має використовувати гейміфікацію в освітньому процесі водночас з іншими методами. Звісно, гейміфікація не повинна замінювати традиційні методи навчання та виховання, та, маємо погодитись, що ігрофікація має певні переваги для дітей у дослідженні світу, яких не мають аналогові освітні технології. Ось основні з цих переваг:

- підвищення ефективності навчання, мінімізація рутинності, висока зосередженість на завданні;
- активізація поведінки дитини та спрямування її в потрібне русло;
- подолання бар'єрів – комунікативних, психологічних, емоційних тощо;
- спрямування ігрових патернів на розв'язання життєвих ситуацій;
- можливість комбінувати пізнання, дослідження і розваги;
- створення ситуацій успіху;
- формування ключових компетенцій: навичок роботи в команді (під час командних ігор), ініціативності, лідерства, планування часу, уміння ставити цілі, навичок публічної презентації, уміння самостійно шукати інформацію тощо.

Сучасна освіта зіткнулась із суттєвим викликом, пов'язаним із значним «розривом» між цифровою та традиційною аналоговою шкільною підготовкою. Подолання цього розриву є головною метою сьогодення. У житті дітей ХХІ століття домінують інформаційні технології, саме вони задовольняють їхні потреби в комунікації, навчанні та дозвіллі.

Сучасні діти та підлітки – це те покоління, яке намагається самостійно без дорослих формувати та контролювати свої освітні стратегії, спрямовані на становлення та розвиток «цифрової людини».

Особистісне становлення цифрової особистості відбувається на тих же рівнях, що і традиційна діяльність, відома нам як «ієрархічна система потреб людини», від пасивного (перегляд, читання, відстеження) через певні дії (уподобання, поширення, коментування, обговорення) – до активного (розроблення, створення, розповсюдження та курування власного цифрового продукту). Цей процес наочно зображено на так званій «піраміді цифрового залучення», яку в 2013 році запропонував професор Плімутського університету Стів Уїллер (Рисунок 1).



Рис. 1. Піраміда залучення дітей та молоді цифрового покоління до навчальної діяльності

Джерело: Wheeler, S. 2013.

Переклад: Струтинська О. В., 2020.

Зрозуміло, і це видно на малюнку, що користувачі цифрового покоління здебільшого належать до нижчих, базових рівнів, проте інтернет-середовище є важливим агентом соціалізації, формуючи в дитини певні норми та цінності і передаючи загальну картину світу. Автор «піраміди» зауважує, що вчителів та вихователів треба заохочувати до використання в освітньому процесі цифрових і медійних технологій як ефективних знарядь соціалізації сучасних дітей.

Для визначення провідних ідей і принципів виховання дітей і молоді в цифровому просторі у 2021 році Національна академія педагогічних наук України прийняла Концепцію виховання дітей та молоді в цифровому просторі. Це система науково обґрунтованих положень, що визначають суспільні виклики та стратегічні напрями виховання молодого покоління в умовах цифрової реальності.

У першому розділі Концепції окреслено світоглядні підходи до розв'язання проблеми виховання дітей та молоді в цифровому просторі, зокрема наголошено на необхідності:

- упровадження засобів захисту дитини від кібербулінгу;
- протидії засобам технологічно-маркетингового руйнування базових цінностей;
- розвитку цифрової компетентності педагогічних працівників;
- формування в дітей та молоді ціннісно-змістової вибірковості;
- збереження фізичного, психічного, соціального, духовного здоров'я дітей та молоді;
- використання здоров'язбережувального потенціалу сімейної медіаосвіти;
- виховання культури поведінки дітей та молоді в цифровому освітньому просторі;
- партнерської взаємодії батьків і вихователів щодо попередження негативних впливів цифрового середовища на дітей та молоді;
- науково-методичного забезпечен-

ня виховання дітей та молоді в цифровому просторі (Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі, 2021).

У другому розділі названої Концепції окреслені орієнтири виховання дітей і молоді від дошкільного дитинства до юного віку включно зі студентськими роками. Ця Концепція також передбачає стратегічні напрями соціалізації дітей та молоді в цифровому просторі, серед яких:

- налагодження цифрового середовища закладів шкільної та позашкільної освіти;
- підвищення цифрової компетентності вихователів;
- засоби спілкування в умовах цифрового інтенсиву;
- виховання культури відносин у цифровому освітньому просторі;
- шляхи збереження фізичного, психічного, соціального та духовного здоров'я в цифровому світі;
- взаємодія різних соціальних інституцій у процесі виховання дітей та молоді в цифровому просторі, зокрема роль здоров'язбережувальної медіаосвіти та навчання медіацифрової дієти;
- партнерська взаємодія сімейних та виховних інститутів для попередження негативних чинників впливу цифрового середовища на дітей та молоді (Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі, 2021).

Реконструюючи систему освіти для сучасного молодого покоління, відповідні інститути мають застосовувати такі практики, які охоплюватимуть у названій системі не тільки традиційні, але й цифрові аспекти. Маємо усвідомлювати, що цифрові технології надають можливості для нових форм і методів навчання, які здатні забезпечити цікаве й ефективне засвоєння знань. Використання електронних підручників паралельно з традиційними аналоговими, відеоуроків, онлайн-занять та інших засобів також сприяє підготовці молодого покоління до життя в цифровому світі. До-

слідження можливостей цих стратегій в освітніх процесах цифрового покоління є **перспективним** напрямом для подальшого дослідження зазначеної теми.

Висновки. Узагальнюючи дослідження на зміст проблеми соціалізації дитини в умовах цифрового простору, можемо виокремити такі аспекти.

1. Нині поняття «цифрова соціалізація» вивчають фахівці різних галузей як окреме явище. Воно вже ввійшло в науковий обіг міжнародної фахової спільноти, однак дослідити його остаточно наразі складно. Незважаючи на те, що цифрова компетентність зараз є однією з ключових компетенцій людини, доволі багато представників старшого покоління все ще вважають, що інтернет несе багато загроз і ризиків, залишаючись прихильниками традиційної системи виховання. Проте навіть прибічникам аналогової навчально-виховної системи зрозуміло, що успішна соціалізація та подальше особистісне зростання неможливе окремо від цифрового середовища, оскільки цифрова соціалізація здатна забезпечити якісний соціальний розвиток дитини. Це своєрідний процес набуття соціального досвіду через використання цифрових технологій, які дозволяють бути постійно на зв'язку та ділитися своїм досвідом з іншими користувачами.

2. Сучасна освітня система зіштовхнулася із серйозним викликом – знайти баланс між традиційними методами навчання і виховання та тими, які є цікавими і при-

вабливими для дітей цифрового покоління, адже цифрова соціалізація домінує в їхньому житті та формує мережеву ідентичність. Педагогам складно усвідомити та прийняти те, що цифрове покоління намагається задовольняти свої освітні потреби насамперед через цифровий простір. Однак серед педагогів вже є й чимало таких, які через підвищення власного цифрового рівня намагаються використовувати цифрові технології в освітньому процесі, оскільки останні сприяють розвитку та розширенню знань учнів і формуванню тих навичок, що відповідають потребам цифрової ери.

3. В Україні нині триває реалізація Концепції виховання дітей і молоді в цифровому просторі, яку прийняв Інститут проблем виховання НАПН України в червні 2021 року та визначив основні принципи і підходи до розв'язання багатьох актуальних проблем, із-поміж яких: захист дітей від кібербулінгу, протидія впливу на базисні цінності та формування ціннісного світогляду молодого покоління, розвиток цифрової компетентності педагогів тощо. Зміст Концепції спрямовано на формування здоров'язбережувальної компетентності та сімейних цінностей. Важливим також є виховання культури поведінки в цифровому просторі. Реалізація Концепції відіграє важливу роль у формуванні цифрового покоління дітей та молоді, яке буде здатне ефективно використовувати сучасні інформаційні технології і бути успішним в цифровому світі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бугайчук К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки / К. Л. Бугайчук // Дистанційна освіта України 2015 : зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Харків, 19–20 листопада 2015 р.) – Харків : ХАДІ, 2015. – С. 39–43. – Режим доступу: <https://dspace.univd.edu.ua/xmlui/handle/123456789/1319>
2. Власенко Ф. П., Левченко Є. В. Інформаційна культура та кіберкультура в контексті розвитку сучасного суспільства / Ф. П. Власенко, Є. В. Левченко // Українські культурологічні студії 2(5)/2019. – С. 75–79. – Режим доступу: <http://ucs-univ.kiev.ua/images/archive/issue5/15.pdf>
3. Гейміфікація // Вікіпедія. Вільна енциклопедія. – Режим доступу: <http://surl.li/astqy>
4. Грабовська К., Герман О. Концепція «глобального села» Г. М. Маклюєна / К. Грабовська, О. Герман // Філософські виміри техніки : Збірник тез Міжнародної конференції молодих вчених та студентів, 30 листопада – 1 грудня 2016 р. / За заг. ред. Н. В. Габрусє-

вої та А. О. Довганя – Тернопіль : ТНТУ ім. І. Пулюя, 2016. – Режим доступу: <http://surl.li/grxde>

5. Желєзнякова Л. Цифрове покоління: соціалізація і безпека. Презентація / Л. Желєзнякова // – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/cifrove-pokolinnya-socializaciya-i-bezpeka-215005.html>

6. Льїна Г. В. Виклики освітніх інновацій: дитинство в умовах цифрової соціалізації / Г. В. Льїна // Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи / Серія «Філософські науки». – С. 121–127. DOI: <https://doi.org/10.32405/2413-4139-2018-2-121-127>

7. Інтернет-загрози: що змушує дітей дзвонити на Гарячу лінію. Інфографіка. // Жіночий консорціум України. [Електронний ресурс]. – 2018. – Режим доступу: <http://surl.li/gxspg>

8. Інформаційний шум. // Вікіпедія. Вільна енциклопедія. – Режим доступу: <http://surl.li/grxbh>

9. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі / Кремень В. Г., Сисоєва С. О., Бех І. Д. та ін. // Національна академія педагогічних наук України. – К., 2021. – 52 с. – Режим доступу: <http://surl.li/bxofm>

10. Немеш О. М. Вплив медіа на соціалізацію сучасної молоді / О. М. Немеш // Психологія: реальність і перспективи. Збірник наукових праць РДГУ. – Випуск 14. – 2020. – С. 166–176. Режим доступу: https://www.prap.rv.ua/index.php/prap_rv/article/download/166/166

11. Струтинська О. В. (2020). Особливості сучасного покоління учнів і студентів в умовах розвитку цифрового суспільства / О. В. Струтинська // Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету», (9), 145–160. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2020.9.12> С. 153

12. Якса Н. В. Формування соціального та особистісного досвіду людини як соціалізаційний процес / Н. В. Якса // Креативна педагогіка. Наук.-метод. журнал / Академія міжнародного співробітництва з креативної педагогіки. – Вінниця, 2015. – Вип. 10. – С. 148–153. – Режим доступу : <https://cutt.ly/6JdBfST>

13. Games vs Game-based Learning vs Gamification [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://goo.gl/F0nf7W>

14. McLuhan M. The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. – Toronto : Univ. of Toronto Press, 1962.

15. Salen, K. and Zimmerman, E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 688 pp.

16. Wheeler, S. Just how far can they go? Learning with 'e's. Blog. 2013. URL: <http://www.steve-wheeler.co.uk/2013/05/just-how-far-can-they-go.html> (accessed on 20.05.2020).

A NEW DIMENSION OF EDUCATION: SOCIALIZATION OF CHILDREN IN DIGITAL SPACE CONDITIONS

Klymeniuk Nataliia,

Candidate of Pedagogic Sciences (Ph.D.),

Associate Professor

Department of pedagogy, psychology and education management

Mykolaiv In-Service Teachers Training Institute

4-a Admiralska Street, 54001, Mykolaiv, Ukraine

nataliia.klymeniuk@moippo.mk.ua

The article is focused on investigating the impact of the digital environment on the socialization of children and addressing the challenges associated with organizing educational

and upbringing environments for so-called «digital natives». The conditions and issues related to a child's socialization in the digital space are examined. The article provides a theoretical analysis of the concept of «digital socialization» and identifies urgent problems faced by children growing up in the digital age and ways to resolve them. It also provides an overview of the content of the «Concept of Education of Children and Youth in the Digital Space» and identifies various problems that arise in the process of socializing children in the information and digital space, such as the technological gap between generations, information overload, and gamification. The article highlights the importance of developing the competencies of educators in the field of digital education and teaching children safety in the digital space. It is argued that the education and training of children in the digital age require different approaches than traditional analog education. The article emphasizes that children born in the internet and smartphone era do not need to adapt to the information society but can become victims of cyberbullying and other cybercrimes. Negative factors of influence, including total digitalization, communicative networking, and digital inequality, are identified and studied. The article outlines ways to develop competencies that allow modern children to use information and digital resources effectively and avoid various dangers on the network. Finally, the article analyzes the «Concept of Education of Children and Youth in the Digital Space» and highlights the need for modern approaches to the upbringing and education of children and youth in the digital age.

Keywords: *child socialization; «digital natives»; digital space; education; gamification; generation gap; information noise; training.*

REFERENCES

1. Buhaichuk, K. L. (2015). Heimifikatsiia u navchanni: sutnist, perevahy, nedoliky [Gamification in education: essence, advantages, disadvantages]. *Dystantsiina osvita Ukrainy 2015*: Kharkiv: KhADI, 39–43. Retrieved from: <https://dspace.univd.edu.ua/xmlui/handle/123456789/1319> (ukr).
2. Games vs Game-based Learning vs Gamification. Retrieved from: <http://goo.gl/F0nf7W> (eng).
3. Heimifikatsiia [Gamification]. In *Vikipediia*. Vilna entsyklopediia. Retrieved from: <http://surl.li/astqy> (ukr).
4. Hrabovska, K. & Herman, O. (2016). Kontseptsiiia «hlobalnoho sela» H. M. Makliuena [The concept of «global village»]. *Filosofski vymiry tekhniky* (Eds. N. V. Habrusieva ta A. O. Dovhan). Ternopil: TNTU im. I. Puliuia. Retrieved from: <http://surl.li/grxde> (ukr).
5. Ilina, H. V. (2018). Vyklyky osvitnikh innovatsii: dytynstvo v umovakh tsyfrovoy sotsializatsii [Challenges of educational innovations: childhood in conditions of digital socialization]. *Pedahohichni innovatsii: idei, realii, perspektyvy. Seriia «Filosofski nauky»*, 121–127. DOI: <https://doi.org/10.32405/2413-4139-2018-2-121-127> (ukr).
6. Informatsiinyi shum [Information noise]. In *Vikipediia*. Vilna entsyklopediia. Retrieved from: <http://surl.li/grxbh> (ukr).
7. Internet-zahrozy: shcho zmushuie ditei dzvonyty na Hariachu liniuu. Infografika [Internet threats: what makes children call the Hotline. Infographics]. *Zhinochy konsortsiium Ukrainy, 2018*. Retrieved from: <http://surl.li/gxspr> (ukr).
8. Kremen, V. H., Sysoieva, S. O. & Bekh, I. D. ta in. (2021). Kontseptsiiia vykhovannia ditei ta molodi v tsyfrovomu prostori [Concept of education of children and youth in the digital space]. *Natsionalna akademiia pedahohichnykh nauk Ukrainy*. K. Retrieved from: <http://surl.li/bxofm> (ukr).
9. McLuhan M. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. – Toronto: Univ. of Toronto Press, 1962 (eng).

10. Nemesh, O. M. (2020). Vplyv media na sotsializatsiiu suchasnoi molodi [The influence of media on the socialization of modern youth]. *Psykhologhiia: realnist i perspektyvy*. Vypusk 14, 166–176. Retrieved from: https://www.prap.rv.ua/index.php/prap_rv/article/download/166/166 (ukr).

11. Salen, K. and Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 688 pp. (eng).

12. Strutynska, O. V. (2020). Osoblyvosti suchasnoho pokolinnia uchniv i studentiv v umovakh rozvytku tsyfrovoho suspilstva [Peculiarities of the modern generation of pupils and students in the conditions of the development of a digital society]. *Elektronne naukove fakhove vydannia «Vidkryte osvितnie e-seredovyshe suchasnoho universytetu»*, (9), 145–160. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2020.9.12> S. 153 (ukr).

13. Vlasenko, F. P. & Levcheniuk, Ye. V. (2019). Informatyina kultura ta kiberkultura v konteksti rozvytku suchasnoho suspilstva [Information culture and cyberculture in the context of the development of modern society]. *Ukrainski kulturolohichni studii* 2(5), 75–79. Retrieved from: <http://ucs-univ.kiev.ua/images/archive/issue5/15.pdf> (ukr).

14. Wheeler, S. Just how far can they go? Learning with 'e's. Blog. 2013. URL: <http://www.steve-wheeler.co.uk/2013/05/just-how-far-can-they-go.html> (accessed on 20.05.2020) (eng).

15. Yaksa, N. V. (2015). Formuvannia sotsialnoho ta osobystisnoho dosvidu liudyny yak sotsializatsiinyi protses [Formation of social and personal experience of a person as a socialization process]. *Kreatyvna pedahohika*. Vyp. 10, 148–153. Akademiia mizhnarodnoho spivrobotnytstva z kreatyvnoi pedahohiky. Vinnytsia. Retrieved from: <https://cutt.ly/6JdBfST> (ukr).

16. Zheliezniakova, L. Tsyfrove pokolinnia: sotsializatsiia i bezpeka. Prezentatsiia [Digital generation: socialization and security. Presentation]. Retrieved from: <https://naurok.com.ua/cifrove-pokolinnya-socializaciya-i-bezpeka-215005.html> (ukr).